

青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（一级）

分数：100 题数：37

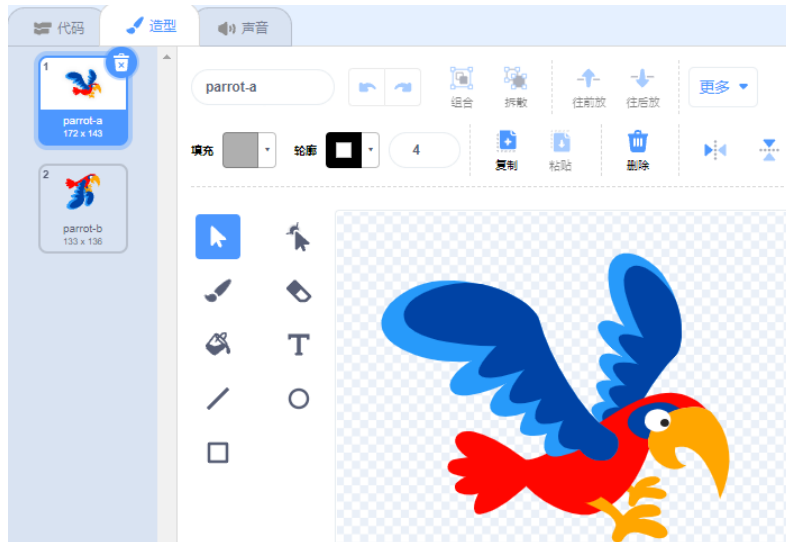
一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 气球初始位置如下图所示，运行下列程序，气球会朝哪个方向移动？（ ）



- A. 水平向右
- B. 垂直向下
- C. 水平向左
- D. 垂直向上

2. 使用下列哪个选项可以将鹦鹉的翅膀变为灰色？（ ）

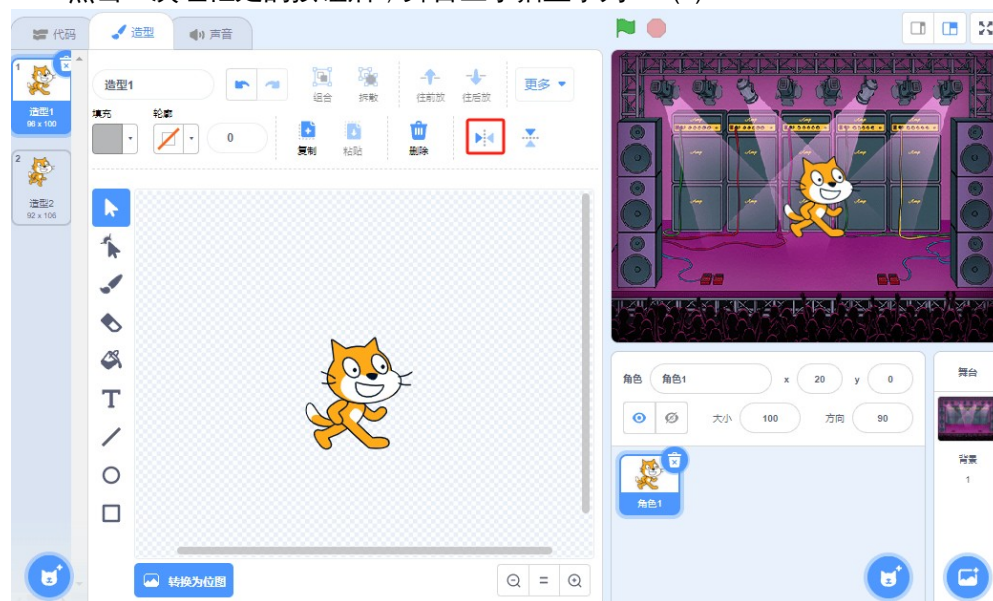


- A. 
- B. 

C.

D.

3. 点击一次红框处的按钮后，舞台区小猫显示为？（ ）



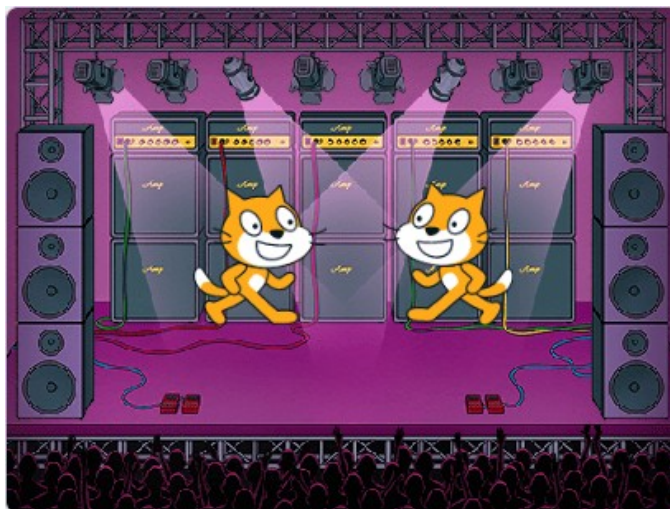
A. 消失不见



B.



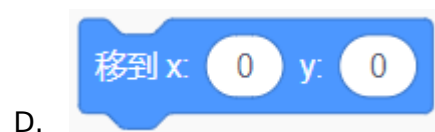
C.



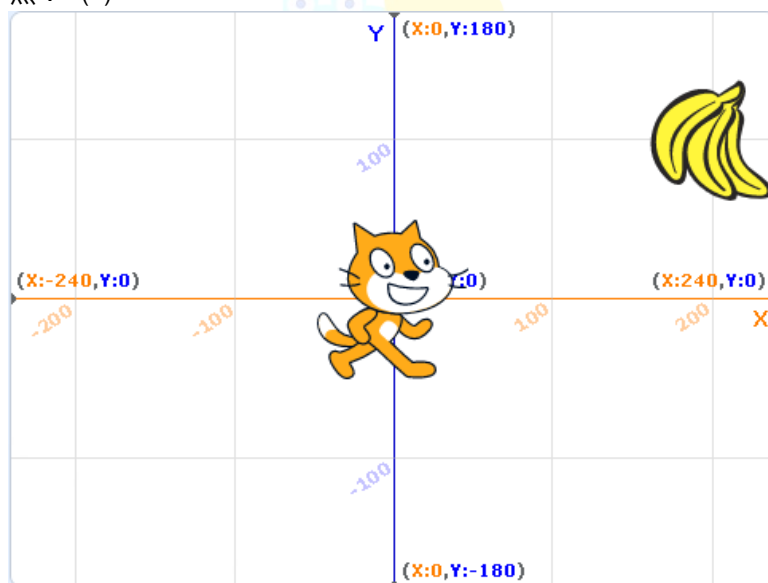
D.

4. 小猴子的默认旋转方式为“任意旋转”，下列哪个积木能让小猴子从左图变为右图，表演倒立？（ ）

角色: Monkey x: 0 y: 0 显示: ☒ ☐ 大小: 100 方向: 90 背景: 1	角色: Monkey x: 0 y: 0 显示: ☒ ☐ 大小: 100 方向: -90 背景: 1



5. 角色初始位置如下图所示，小猫初始方向向右，运行下列哪个程序可以让小猫拿到香蕉？（ ）





A.



B.



C.

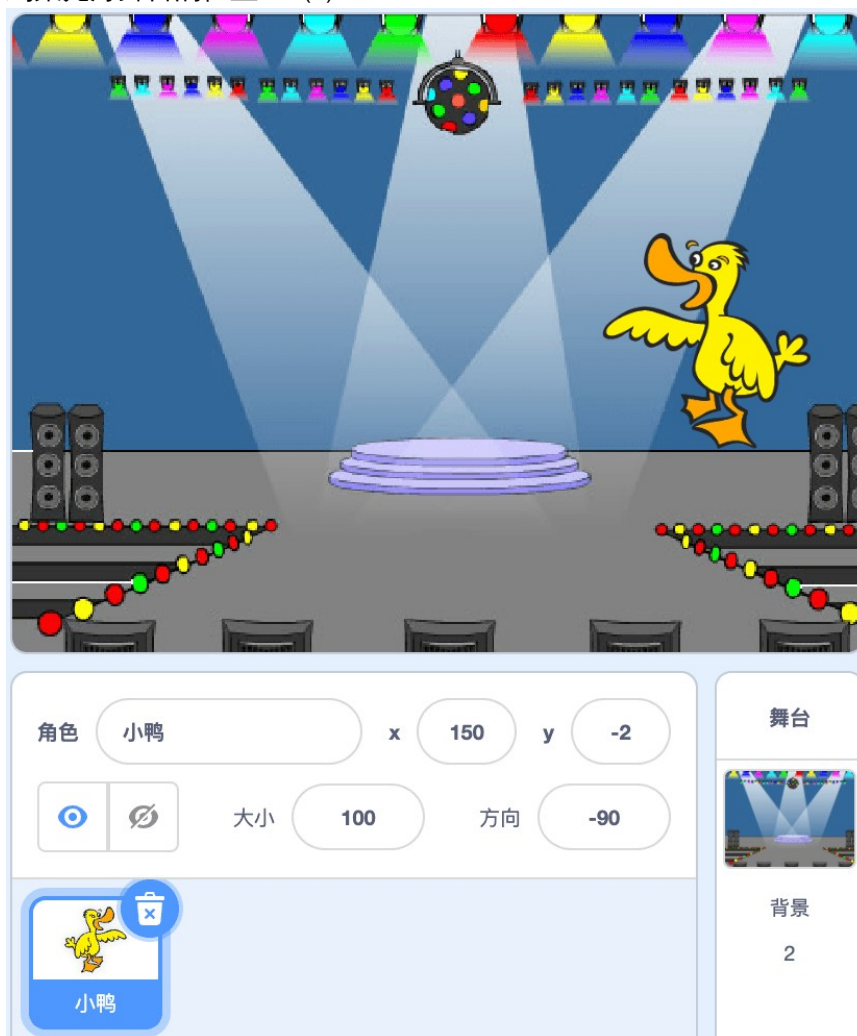
3 编程

科创教育领航者



D.

6. 小鸭初始位置和方向如下图所示，距离聚光灯舞台 150 步，下列哪个选项能让小鸭走到聚光灯舞台的位置？（ ）



A.

B.



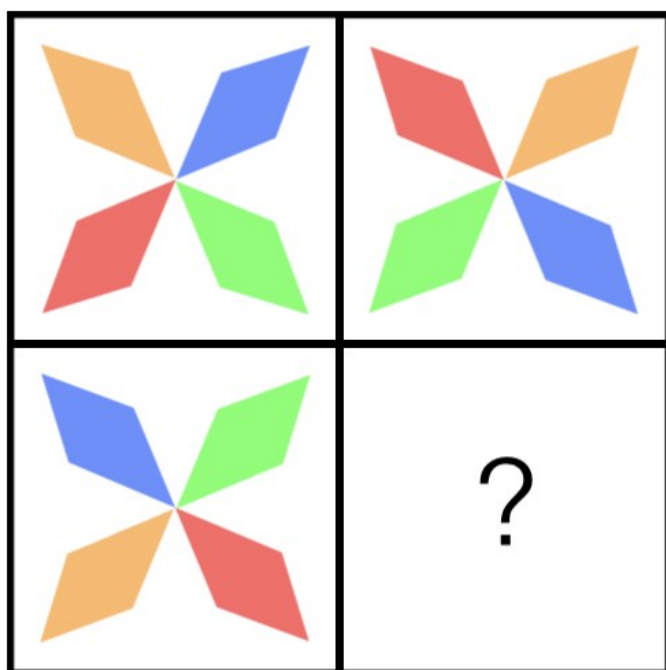
C.



D.



7. 仔细观察下图中的图案，下列哪个选项放在问号处，是符合规律的？（ ）

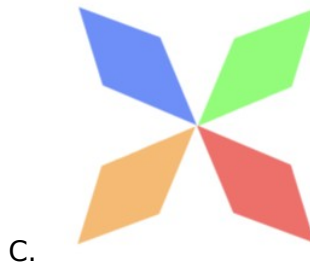
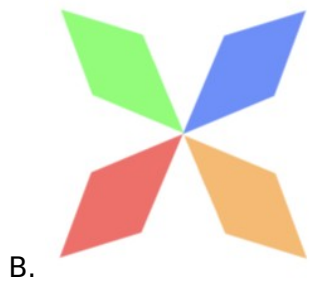


A.



程

领航者



8. 根据下列数字的变化规律，空格处应该填入什么数字？（ ）

1	7	13		25	31
---	---	----	--	----	----

- A. 17
B. 19
C. 21
D. 23

9. 兔子的初始位置如下左图所示，从舞台最左端到最右端有 300 步，下列哪个选项的程序可以让兔子移动到舞台最右端？（ ）





A.



B.



C.

编程

科创教育领航者



D.

10. 程序运行前角色造型是“动作二”，运行下列哪个选项的程序，可以让角色从“动作三”变成“动作一”，再变成“动作二”？（ ）



A.



B.



C.



D.

11. 运行下列哪个选项的程序，可以显示“房间 3”背景？（ ）





D.

12. 点击下列哪个按钮可以绘制一个新背景？（ ）



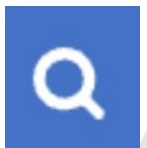
A.



B.

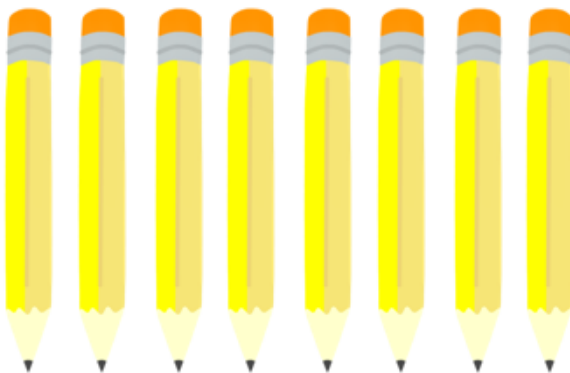


C.



D.

13. 桌子的一边放了 8 支笔，如果在相邻的两支笔之间摆放一块橡皮，一共要摆放几块橡皮？（ ）



A. 6

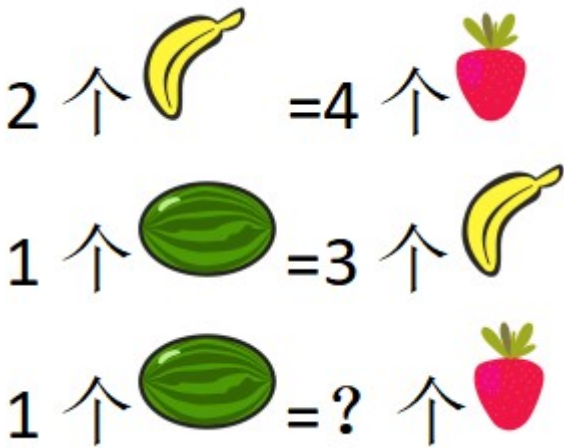
B. 7

C. 8

D. 9

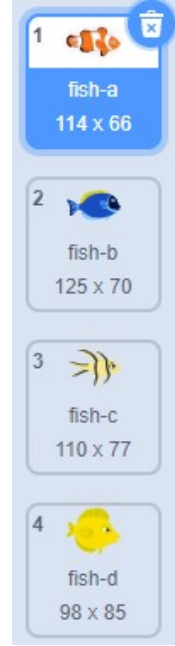
14. 已知 2 个香蕉等于 4 个草莓，1 个西瓜等于 3 个香蕉，如下图所示，那么 1 个西瓜等

于几个草莓？（ ）



- A. 3
- B. 4
- C. 5
- D. 6

15. 程序运行前小鱼的造型为第一个造型，下列哪个选项能实现播放声音 "Cave"的同时，立刻切换到下一个造型？（ ）





B.



C.



D.

16. 下列哪个选项可以将音量设为 0？（ ）



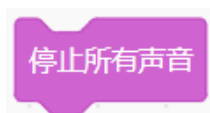
A.



B.



C.

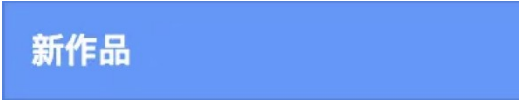


D.

17. 对舞台编程，下列哪个积木模块不能使用？（ ）

- A. “运动”模块
- B. “外观”模块
- C. “声音”模块
- D. “事件”模块

18. 电脑里存储了一张图片，要想将这张图片作为程序的背景，应该点击下列哪一个按钮？（ ）

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

19. 下列哪个选项能将角色 Apple 的名称修改为中文的“苹果”？（ ）



- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

20. 一共有四个背景，当前背景是第一个背景，下列哪个选项可以切换成第四个背景？（ ）



- 
3
编程
- 年科创教育领航者
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

21. 蛋糕的造型如下图所示，下列哪个选项能够实现，每次点击绿旗，蜡烛先是点燃的，播放完“生日快乐”音乐后，蜡烛熄灭？（ ）



A.



B.



C.



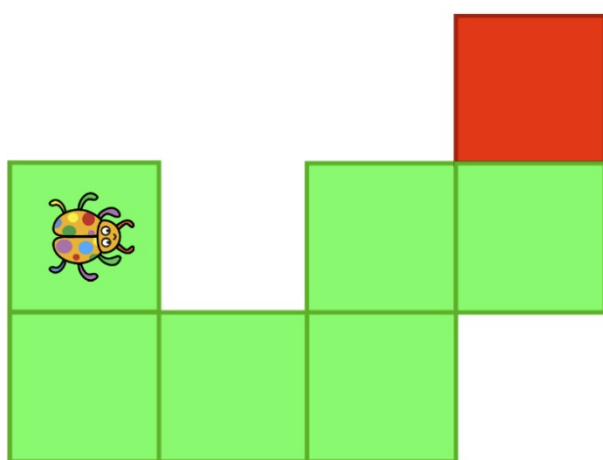
编程

教育领航者



D.

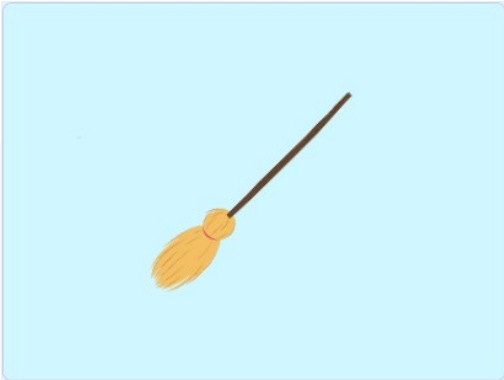
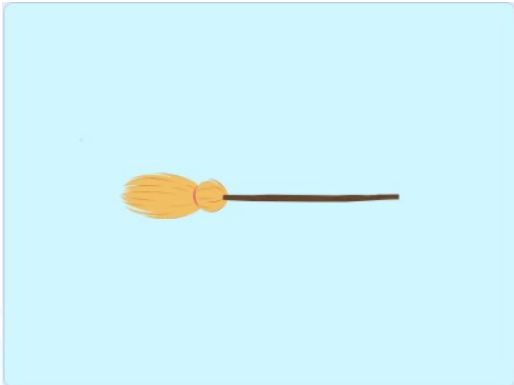
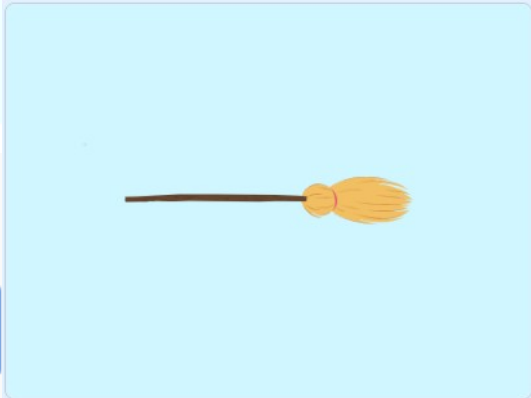
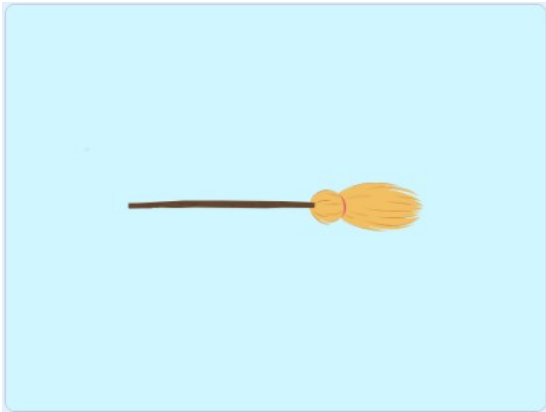
22. 小瓢虫的位置和方向如下图所示，沿着绿色方块走到红色方块的位置，需要左转几次？
()



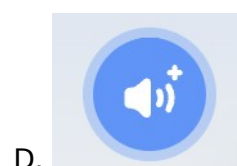
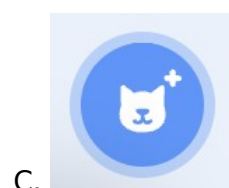
- A. 2
- B. 3
- C. 4
- D. 5

23. 扫帚默认面向 90 方向，它的旋转方式设为左右翻转，下列程序和效果正确的是？
()

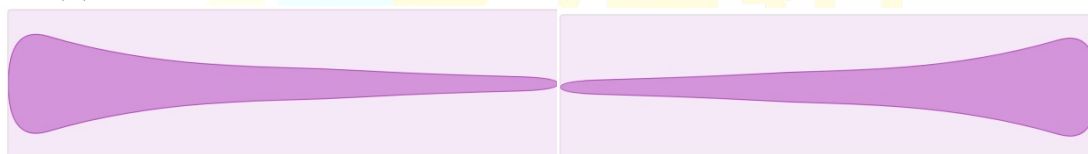


- A.  
- B.  
- C.  
- D.  

24. 下列哪个选项的按钮能够添加声音？（ ）



25. 点击下列哪个按钮可以让声音从左图变为右图? ()



二、判断题(共 10 题，共 20 分)

26. 只有角色能够播放声音，背景不是角色，所以背景不能播放声音。 ()

27. 点击绿旗后，按十次空格键，最终切换为“bear-b”造型。 ()

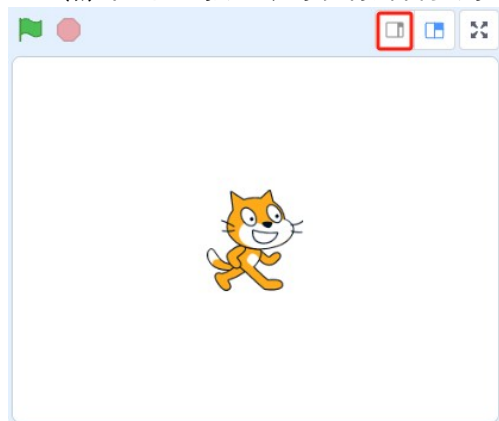


28. 分别运行下列两个程序，舞台上小猫不会有任何变化。（ ）



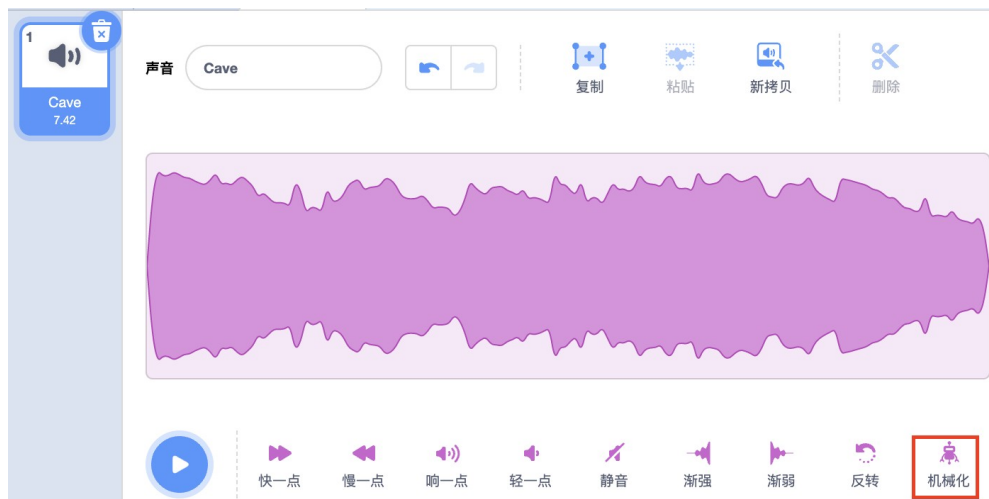
29. 同学们站成一排，从左边数华华是第 5 人，从右边数华华是第 4 人，则这排共有 9 人。（ ）

30. 点击红框处按钮，可以将舞台变为“全屏模式”。（ ）



31. 角色可以有多个造型，舞台也可以有多个背景。（ ）

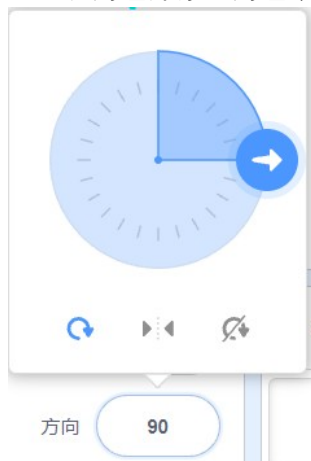
32. 如下图所示，当点击“机械化”按钮处理声音后，声音将只能保持机械化，无法再恢复到机械化处理前的声音。（ ）



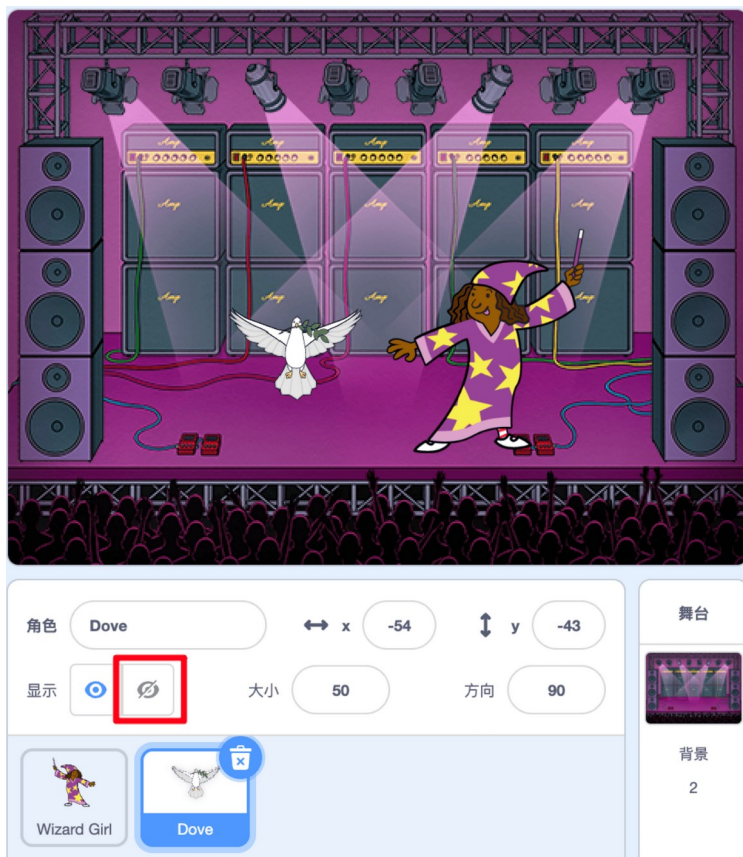
33. 默认小猫角色，初始位置在舞台中央，初始方向为水平向右，分别运行下列两个程序后，舞台上显示的效果是一样的。（ ）



34. 从角色库添加角色，角色初始方向为面向 90 方向，旋转方式为任意旋转。（ ）



35. 点击下图红框处的按钮可以让鸽子消失。（ ）



三、编程题(共 2 题，共 30 分)

36. 足球射门训练

1.准备工作

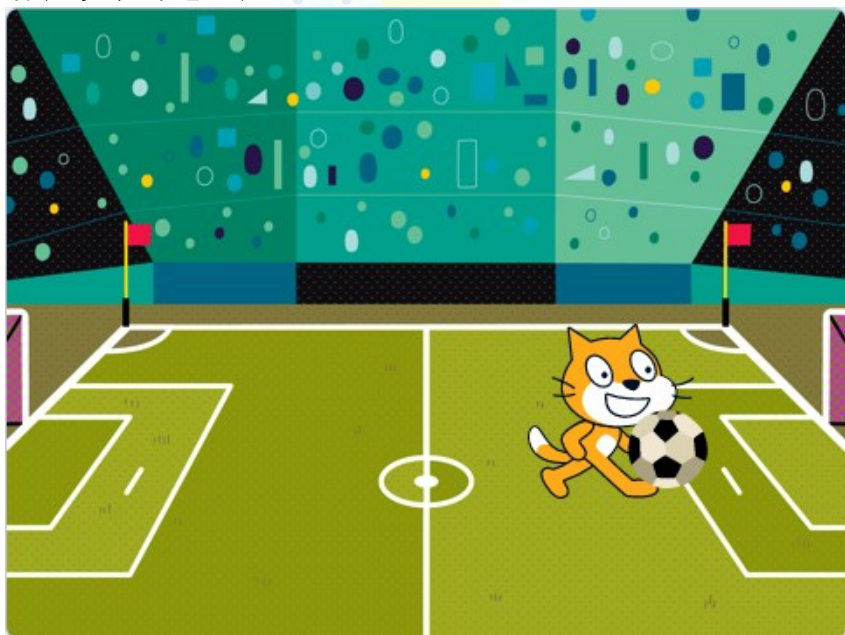
- (1) 保留默认小猫角色，添加足球角色：Soccer Ball；
- (2) 给足球角色，添加声音：Cheer；
- (3) 添加背景：Soccer 2。

2.功能实现

- (1) 小猫的初始位置为(-14,-50)，小猫初始造型为造型 1，足球的初始位置为(138,-71)；



(2) 等待 1 秒后，小猫每隔 0.5 秒，水平向右，移动 30，切换一次造型，这样移动四次后，到达足球边上；



(3) 足球等待 3 秒后，水平向右移动到舞台最右端的球网处，播放 Cheer 声音。



评分标准：

- (1) 添加角色 Soccer Ball ；（1 分）
- (2) 添加背景 Soccer 2 ；（1 分）
- (3) 小猫的初始位置和初始造型设置正确；（2 分）
- (4) 足球的初始位置设置正确；（1 分）
- (5) 小猫能一面切换造型，一面移动，能水平移动到足球边上；（4 分）
- (6) 当小猫移动到足球边上后，足球能水平向右移动，一直移动到舞台最右边；（4 分）
- (7) 足球能播放 Cheer 声音。（2 分）

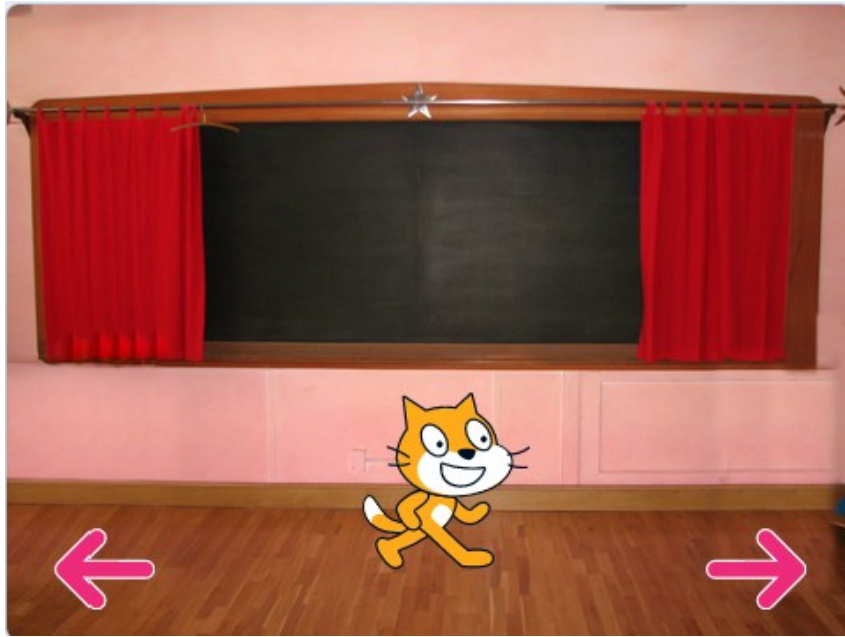
37. 时空大冒险

1. 准备工作

- (1) 保留默认小猫角色，添加两个箭头角色：Arrow1 ；
- (2) 删除白色背景，依次添加五个背景：Chalkboard、Desert、Underwater 2、Nebula 和 Castle 2。

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗，初始背景为 Chalkboard，角色初始位置和造型如下图所示；



(2) 程序开始，小猫说“时空大冒险”2 秒；



(3) 点击向右的箭头，切换到下一个背景；



(4) 点击向左的箭头，切换到上一个背景。



评分标准：

- (1) 能正确添加两个箭头角色；（2分）
- (2) 能删除白色背景，添加五个背景；（3分）
- (3) 点击向右箭头，能切换到下一个背景；（5分）
- (4) 点击向左箭头，能切换到上一个背景。（5分）